

Rapport

Oppgave 3, webdesign.

Lars Høie

Mobile first:

Mobile first er en kombinasjon av metoder og strategier som fokuserer på mobile enheter og brukervennlighet i design- og utviklingsprosessen (Overkamp, 2013). Det er et holistisk fremgangsmåte som tar utgangspunkt i design for mobil først. Dette snur opp ned på tidligere metoder og fremgangsmåter som fokuserer på større skjermer/flater først. Før begynnelsen av 2010-årene var det i beste fall tanke på tilretteliegging etter at løsningen var designet for skjerm. Responsivt design var ikke et begrep før 2011. Hvis man hadde strategier for mobile enheter var det omtrent utelukkende separate løsninger for mobil.

Foruten responsiv design som et helhetlig begrep, er begrepet mobile first nært knyttet til «progressive enhancement». «Progressive enhancement» er en utviklerstrategi der man fokuserer på at enhver enhet/device får en grunnleggende tilgang og opplevelse av siden (Overkamp, 2013). Det vil si at siden er funksjonell for alle brukere. Reelt sett vil det alltid være avgrensninger for nettleser-støtte, men tanken er at siden skal være tilgjengelig for alle devices og brukere. Ut i fra denne funksjonelle grunnopplevelsen forbedrer man og bygger videre på opplevelsen ved hjelp av bl.a. media queries, og «feature detection» a.la. eksempelvis «Modernizer». Ved hjelp av slike metoder tester man hva devicen/nettleseren støtter og bygger videre med kontinuerlig forbedring. Et veldig enkelt eksempel på slik tankegang er CSS3-skygger og runde hjørner.

Grunnopplevelsen designes for ikke å kreve disse effektene for å være funksjonell, men devices/nettlesere som støtter disse får en forbedret opplevelse. Motsatsen til «Progressive enhancement» og mobile first kalles forøvrig «graceful degradation». Her er tanken motsatt. Man designer opplevelsen for den «beste» devicen/enheten, og legger så til tilpasninger i etterkant som gjør siden funksjonell for eldre/dårligere nettlesere, devices og skjermopløsninger. Det er klare fordeler for bruker ved mobile first metodikk. Ikke minst gir det performance utslag pga. rekkefølgen i stilarket. Dersom man først designer en funksjonell grunnopplevelse for små skjermer og så benytter media queries og eventuell «conditional loading»/innlasting kan mobile enheter slippe å laste ned data, stiler osv. som er beregnet for større skjermer og situasjoner med større sannsynlig båndbredde.

Trafikken fra mobile enheter stiger år for år i en eksplosiv vekst i fra rundt 2007-2008 til i dag. Etter at iPhone kom på markedet har alle andre produsenter av mobiltelefoner fulgt etter. Det er nå selvsagt å benytte responsiv strategi i webdesign. Responsiv design handler om å levere en nettside som tilpasser seg flest mulig devices/enheter. Med mobile first metodikk utvikler man designet i fra minste størrelse og oppover. Med så lite plass sammenliknet med tidligere tankegang, tvinges designere og utviklere til å fokusere på det helt esensielle — det aller viktigste. Det er rett og slett ikke plass til så mye på en liten mobilskjerm (Wroblewski, 2011). Dette kompliserer prosessen, men fører som regel til en bedre brukeropplevelse. Man må forekle, tydeliggjøre og prioritere innholdet. Dette vil jeg si at er den største fordelen med mobile first tankegang.

Litteraturliste:

Overkamp, A. (2013). *Mobile First + Responsive Web Design = Not Just Buzzwords*.

[nettkilde] Engage Software — Weblog. Tilgjengelig fra: <http://>

www.engagesoftware.com/Blog/EntryId/310/Mobile-First-Responsive-Web-Design-Not-Just-Buzzwords.aspx [Hentet 24 apr. 2014].

Wroblewski, L. (2011). *Mobile first*. 1. utg. New York: A Book Apart.